

## Trucos para leer más y mejor



*"Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando"* (Francesco Tonucci, psicopedagogo italiano)

Lo prometido es deuda. Esta semana os hablamos de algunos trucos y artimañas para que vuestros hijos lean más y lo disfruten.

Todos sabéis que los niños aprenden mejor a través del juego. Juegan todo el día, y jugando, desarrollan otros aspectos de su maduración.

¿Podemos aprovecharnos del juego para estimular también el lenguaje y la lectura? ¡Pues claro!

Los padres y madres debéis pensar en formas de motivar a vuestros hijos para que prueben cosas nuevas y aprendan nuevas habilidades.

Nosotros, para ayudarlos, hemos recopilado algunas sugerencias y actividades que nos han parecido interesantes. No son idea nuestra. ¡Ni mucho menos! Las hemos encontrado en blogs y webs de expertos y de aficionados a la lectura. Y las que más nos gustan, curiosamente, son las que se les han ocurrido a mamás que han querido potenciar la lectura en sus hijos. Son ocurrentes y divertidas.

¿Empezamos? (Cada actividad se tendrá que adaptar a la edad de los niños, por supuesto).

### **Jugando con rimas**

- Invente rimas con su hijo/a. Pregúntele *¿Qué rima con gato?* (pato, rato, dato) o *¿Qué rima con papa?* (capa, tapa, mapa).
- Cante canciones con rimas.

### **Juegos tradicionales para enseñar nuevas palabras**

- "Veo, veo". Se empieza con la primera letra del objeto que hayamos elegido y hay que adivinarlo (decir la palabra). (Se puede simplificar, en función de la edad de los niños, si partimos de una sílaba en vez de una letra).
- "De la Habana ha venido un barco cargado de palabras que empiezan por...". Hay que ir completando una lista de palabras que empiecen por una determinada letra o sílaba.
- "Seguir la cadena". Consiste en decir una palabra que empiece por la última letra de la palabra que se ha dicho anteriormente. No vale repetir ninguna palabra ni utilizar nombres propios. Se puede complicar jugando solo con nombres de determinados tipos de objetos (árboles, frutas, enseres domésticos, etc.)
- "El mercado quesiniquesino". Mercado donde se pueden comprar objetos que no contengan en su nombre las letras i / o (que-sin-i-que-sin-o).
- "Pasar la frontera..." Alguien piensa una norma (palabras que no tengan una letra determinada o con un número concreto de sílabas, que empiecen o acaben por una letra o por una sílaba,...) sin desvelarla. Los jugadores dirán otras palabras hasta descubrir la norma.
- "X como Y": (X = adjetivo, Y = nombre). Por ejemplo, "verde como una pera".
- "La sílaba intrusa". Hay que adivinar las palabras propuestas por un jugador, intercalando entre cada sílaba de una palabra otra determinada. Por ejemplo, patata podría ser "tipatitatita".
- "Transformaciones". Es un juego escrito. Consiste en llegar de una palabra a otra en un número de pasos determinado. En cada paso se cambia una sola letra, creando siempre palabras con sentido.

### **Juegos comerciales**

Cuando los niños o las niñas crecen, podemos jugar con juegos basados en la composición de palabras como:

- *Scrabble*
- *Memory*
- *Scattergories*
- *El ahorcado*

Todos ellos les ayudan a fijarse en las iniciales y a tener una visión global de las palabras.

### **Juegos con textos**

- "El juego de los errores". Preparar un texto escrito con algunos gazapos (cambiar algunas palabras). Después, proponer que ellos escriban frases semejantes y organicen concursos para ver quién localiza antes el gazapo, sustituyéndolo por la palabra verdadera.

- "*La baraja textual*". Hacer dos o tres fotocopias del mismo texto, una por jugador. Partir cada copia en tres o cuatro partes. Barajar y repartir los fragmentos y ver quién es capaz de ordenar antes su texto.
- "*El juego del idioma desconocido*". Se parte de un texto corto con una pequeña historia. Cambiar todas las palabras por otras inventadas, del todo irreconocibles. Mantener la estructura de las frases y respetar las terminaciones de los verbos, los artículos y las conjunciones. Y después preguntar sobre el texto.
- "*El diccionario*". Con él podemos practicar muchos juegos.
  - Buscar significados de palabras cuando no sean capaces de entender lo que leen. Usar un diccionario apropiado a la edad de los niños/as.
  - Encontrar palabras sobre un tema
  - Formar palabras derivadas de otra y buscarlas en el diccionario para comprobar si existen o no.
  - Competir para ver quién encuentra la página con más palabras que tengan las tres letras iniciales iguales y luego leer el significado de algunas de ellas.

### **Hacer concursos de adivinanzas, sopas de letras y yincanas literarias**

- El *superdetective*: buscar pistas secretas (colores, palabras que empiecen por una letra, palabras en plural, en femenino, en masculino, que se escriben con "H"...). Puede establecerse un límite de tiempo o de palabras y al final pensar en una gran recompensa... Les ayuda con la ortografía, el vocabulario y el lenguaje. (De 7 a 12 años).
- *Reinvención de cuentos*: el cuento alterado, cuentos plagiados, el cuento al revés, ensalada de cuentos, la hipótesis imaginaria ¿qué sucede al final?, cambiar los finales de los cuentos... Seguro que hay algún libro con un final poco divertido, así que la solución es tratar de inventar entre toda la familia el desenlace perfecto. Es una forma de conversar sobre un libro: los personajes, el contexto, las situaciones, etc. El juego se puede complicar en función de la edad. (De 5 años en adelante. Este juego no tiene edad).
- *Recrear las historias o sus cuentos favoritos*: utilizar disfraces, máscaras, maquillaje, marionetas o muñecos para teatralizar en casa la historia de algún libro. (De 5 a 8 años. A partir de los 7 años se puede proponer que escriban un pequeño guión para adaptar la historia del libro).
- El *dado de la comprensión*: imprimir la imagen de un dado, que hay que montar y que lleva en cada uno de sus lados una pregunta sobre el libro que se ha leído ('Este libro trata de...', 'Lo que más me ha gustado es...'). Una vez armado el dado se lanza y hay responder a la cuestión.
- *Tarjetas personales de voz*: tarjetas que invitan a poner una determinada voz al leer un fragmento de un libro, "desde la voz de susurro a la de un cowboy, la de un presentador de noticias o una anciana". Se pueden diseñar en casa.
- La *fábrica de los cuentos*: hacer tarjetas de diferentes colores y en cada una de ella se escriben palabras de un determinado grupo. Por ejemplo, en las amarillas diferentes formas de iniciar un cuento; en las rojas, los personajes; en las naranjas, adjetivos; en las azules, un verbo; en las verdes, un lugar; y en las rosas, los finales de los cuentos. Las tarjetas se agrupan por colores y se anillan de forma que puedan combinarse entre ellas.
- *Lectómetro*: dibujar un estante lleno de libros en blanco y negro, en el que aparece el nombre del niño. Se pega en la pared. Y cada vez que el niño termine de leer un libro, coloreará uno de los que aparecen en el estante

dibujado. Puede imprimirse un dibujo por cada miembro de la familia y ver así quién termina antes de colorear la estantería entera.

- *Cuentapiedras*: con unas cuantas piedras, rotuladores permanentes y una bolsa de tela. Se pinta un dibujo en cada una de las piedras (pueden hacerlo los propios niños), se introducen en la bolsa y van sacando piedras e inventándose una historia con los que vayan saliendo dejando volar su imaginación. También puede jugarse en familia, sacando una piedra de forma ordenada cada uno de los miembros, que deberá seguir la historia por donde la dejó el anterior.
- *Cazadores de libros*: Se trata de esconder libros en diferentes lugares para que otros los encuentren siguiendo una serie de pistas, los lean y los vuelvan a ocultar de nuevo en otro lugar diferente. Esta iniciativa que realizó un ayuntamiento en espacios públicos se puede realizar en el domicilio familiar. ¿Por qué no?
- *Pintar la historia* o inventar nuevos modos “artísticos” de contarla: pinturas, paneles, ilustraciones, dibujos... (para niños y niñas de 3 a 8 años. A partir de los 6 años también se puede proponer que escriban pequeños textos al pie de los dibujos, así fabricarán sus propios cuentos clásicos).
- Entrega de “*premios a los buenos lectores de la casa*” cuando llega a un número determinado de libros.
- Hacer un *álbum de los cuentos*: en el álbum se van pegando pegatinas con la portada de los libros leídos y se hace una pequeña valoración.
- Hacer *un libro sobre mí mismo*: cree un libro con su niño que incluya eventos importantes y actividades que ocurren en la escuela y la casa. Deje que su niño elija fotos, dibujos que hizo de sus personas favoritas, lugares y eventos. Incluya fotos de la familia. Ponga títulos haciendo que su niño le diga que escribir debajo de cada dibujo.

Como véis, las ideas no se acabarían nunca. Se trata de usar la imaginación. ¿Qué se os ocurre a vosotros?

Esperamos que con estas ideas disfrutéis vosotros y vuestros hijos e hijas del placer de leer. Y ahora, ¡a jugar!

Todas estas fantásticas ideas y otras más las podéis encontrar más desarrolladas en los siguientes enlaces:

<https://www.mundoprimaria.com/adivinanzas-infantiles-cortas/>

<http://www.pipoclub.com/sopa-de-letras-para-ninos/index.html>

<http://educajuegosparaleer.blogspot.com.es/>

<http://www.diariosur.es/padres-hijos/lectometro-cuentapiedras-ideas-20170922160332-nt.html>

<https://carmenelenamedina.wordpress.com/la-familia-como-promotora-de-lectura/>

*Equipo Editorial Familia y Salud*

